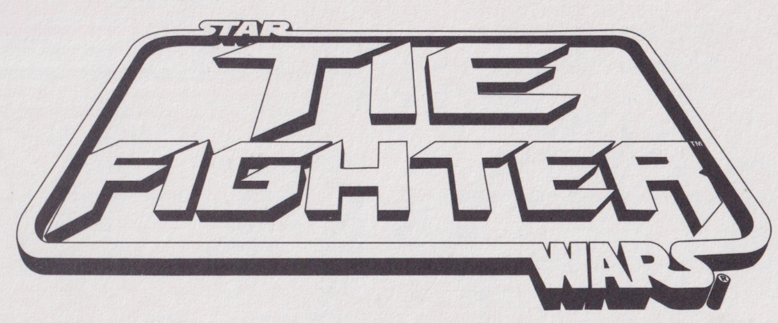


TIE Fighter Packungsinhalt

In Ihrer *TIE Fighter* Packung sollten Sie folgendes finden:

- ein Sternjäger Pilotenhandbuch
- eine Registrierkarte
- diese Referenzkarte
- fünf 3,5" Disketten
- Die Stele Chroniken

Sollte der Inhalt nicht vollständig sein, wenden Sie sich bitte an die Softgold Kundenbetreuung unter der Nummer 02131-965-110.

Installation auf der Festplatte

Booten Sie zunächst Ihren Rechner. Dann

- legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A oder B ein.

- Geben Sie A: (oder B:, wenn die Diskette in Laufwerk B ist) ein und drücken Sie [Enter]. Der Computer wird sich darauf mit „A:\>" (oder „B:\>") melden.

- Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie [Enter].

- Installieren und konfigurieren Sie TIE Fighter nach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

HINWEIS: Sie können TIE Fighter jederzeit neu konfigurieren, indem Sie in das TIE Fighter-Verzeichnis wechseln und dann INSTALL eingeben. Die Änderungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie das Programm verlassen.

Die Datei READ.ME

Die Datei READ.ME enthält Informationen über die Konfiguration des Speichers und der Soundkarten und weitere Angaben, die sich nach dem Druck des Handbuchs noch ergeben haben. WIR EMPFEHLEN, DIESE DATEI UNBEDINGT DURCHZULESEN, FALLS DAS PROGRAMM NICHT EINWANDFREI FUNKTIONIERT. Die Datei READ.ME können Sie ansehen, indem Sie

- ins TIE Fighter-Verzeichnis wechseln und INSTALL eingeben

- mit den Pfeiltasten im Hauptmenü den Punkt READ THE READ.ME FILE auswählen

- [Enter] drücken.

Starten des Programms

Nachdem TIE Fighter auf der Festplatte installiert wurde:

- wechseln Sie in das Verzeichnis, in das TIE Fighter installiert wurde (das Standardverzeichnis ist TIE), indem Sie CD \TIE eingeben und [Enter] drücken.

- Geben Sie TIE ein und drücken Sie [Enter].



Beachten Sie bitte, daß während des gesamten Fluges CAPS LOCK ausgeschaltet sein muß, da die meisten Tastaturbefehle in TIE Fighter von der Groß-/Kleinschreibung abhängig sind.

Kommandos im Vorfeld des Fluges

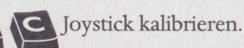

Persönlichen Datenblock einschalten


oder Leertaste (oder Feuerknopf) Einleitung oder Zwischensequenz überspringen.

Kommandos während des Fluges

 
Mission abbrechen.


Pause.

 
Joystick kalibrieren.

 
Programmversion ausgeben.

 
Schaltet die Detailstufe um.

 
Schaltet die Musik ein oder aus.

 
Schaltet die Spielgeschwindgkeit um.

 
Schleudersitz betätigen.

Antrieb

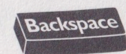

Schub erhöhen.

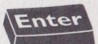

Schub herabsetzen.


Schub abstellen.


1/3 Schub


2/3 Schub


Voller Schub


Schub der Geschwindigkeit des Zielobjekts anpassen.

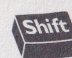
Startet/unterbricht einen Hyperraumsprung und beendet die Mission, sofern das Schiff über entsprechende Triebwerke verfügt.

Energiesysteme


Einstellen der Laderate der Laser.


Einstellen der Laderate der Schilde (sofern vorhanden).


oder Leitet Energie von den Schilden in die Laser-/Ionenkanonen.


oder 
Leitet Energie von den Laser-/Ionenkanonen in die Schilde.

Einstellen der Laderate der Strahlenwaffe (sofern vorhanden).

Schilde


Umkonfiguration der Schilde (sofern vorhanden).

Waffensystem


Aktives Waffensystem wechseln.


Umschalten zwischen Einzel- und konzentriertem Feuer.


Schaltet Strahlenwaffe ein oder aus.

Zielcomputer und CMD


Nächstes Ziel auswählen.


Vorheriges Ziel auswählen.


Zuletzt eingetroffenes Ziel auswählen.

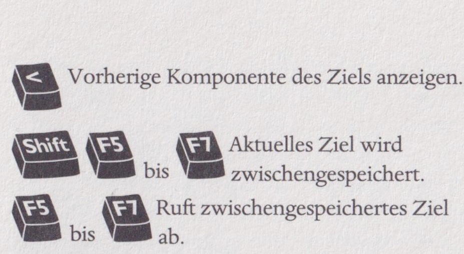

Gegnerisches Ziel/Mine mit geringstem Abstand zum eigenen Schiff auswählen .


Angreifendes Schiff mit geringstem Abstand zum eigenen Schiff auswählen.


Schiff anwählen, das aktuelles Ziel angreift und diesem am nächsten ist.

Komponentenanzeige an- oder ausschalten.


Nächste Komponente des Ziels anzeigen



Vorherige Komponente des Ziels anzeigen.

Shift F5 bis F7 Aktuelles Ziel wird zwischengespeichert.

F5 bis F7 Ruft zwischengespeichertes Ziel ab.

Spacebar Kritische Befehle bestätigen.

Z Zielanzeige an- oder ausschalten.

Bord-Informationssysteme

Esc Flug-Optionen ein- und ausschalten.

← oder → System wechseln.

Enter Einstellung ändern.

G Missionsziele anzeigen.

M Taktische Karte anzeigen.

L Alle Funksprüche auflisten.

D Schadensbericht anzeigen.

Shift Z Befehle an den Flügelmann anzeigen.

K Tastaturbelegung anzeigen.

Flugschreiber

C Kamera ein-/ausschalten.

V Aufzeichnung ansehen.

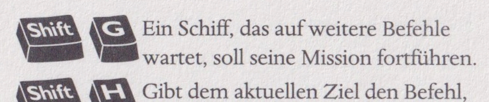
Kommunikation

Shift A Aktuelles Ziel an den Flügelmann übergeben.

Shift B Versorgungsschiff soll andocken und Ihr Schiff wiederaufladen.

Shift C Flügelmann soll Deckung geben.

Shift E Aktuellem Ziel Ausweichmanöver befehlen.



Shift G Ein Schiff, das auf weitere Befehle wartet, soll seine Mission fortführen.

Shift H Gibt dem aktuellen Ziel den Befehl, zurück zur Basis zu fliegen.

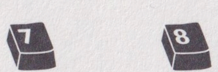
Shift I Alle Flügelpiloten erhalten den Befehl, Ihr aktuelles Ziel zu ignorieren.

Shift R Befehle des anderen Schiffs anfordern.

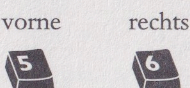
Shift S Unterstützung anfordern.

Shift W Ziel erhält den Befehl zu stoppen und weitere Befehle abzuwarten.

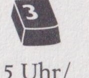
Sicht



7	8	9
10 Uhr/ links vorne	12 Uhr/ vorne	2 Uhr/ rechts



4	5	6
9 Uhr/ links oben	gerade hoch	3 Uhr/ rechts



1	2	3
7 Uhr/ linke Schulter	6 Uhr/ hinten	5 Uhr/ rechte Schulter

O Zwischen Sicht auf Flügelniveau und 45 Grad Sicht umschalten.

. Cockpit ein- oder ausschalten.

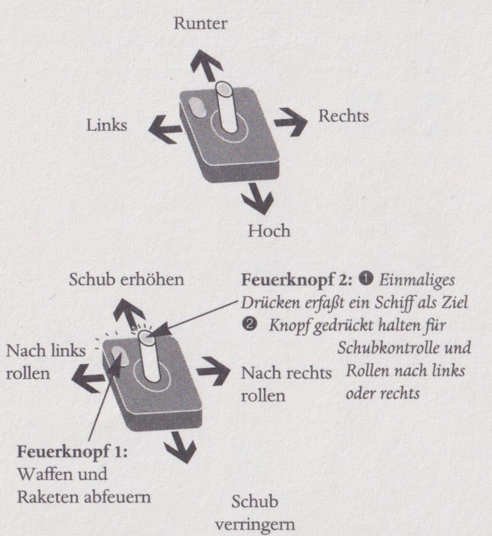
F1 Von externer Sicht oder Raketenverfolgung auf Cockpit-Sicht zurückschalten.

F2 Sicht auf Raketenverfolgung umschalten, beziehungsweise andere Rakete wählen.

F3 oder / Sicht aus externer Kamera ein-/ausschalten.

F4 oder * Positionierung der externen Kamera.

Steuerung über den Joystick



Hauptspeicher

TIE Fighter benötigt eine bestimmte Menge freien Hauptspeichers. Treten beim Programmstart Probleme auf oder erhalten Sie Meldungen, die anzeigen, daß der freie Speicherplatz zu klein ist, erstellen Sie bitte eine Boot-Diskette.

Diese Boot-Diskette können Sie erstellen, indem Sie das TIE Fighter-Installationsprogramm starten und im Hauptmenü den Punkt MAKE A BOOT DISK/ERSTELLE BOOT-DISK auswählen. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nachdem die Diskette erstellt wurde, legen Sie diese bitte in Laufwerk A ein und starten Sie den Rechner neu.

HINWEIS: Die Boot-Diskette muß in Laufwerk A erzeugt und benutzt werden. Auch wenn Sie für frühere LucasArts Produkte, wie zum Beispiel Sam & Max oder Rebel Assault, eine Boot-Diskette erstellt haben sollten, müssen Sie eine neue anfertigen, da TIE Fighter mit den alten Disketten nicht zusammenarbeitet.

Hauptspeicher und Expanded Memory

Falls Ihr Computer über Expanded Memory verfügt, wird dieser Speicher automatisch vom Programm erkannt und benutzt. Der Speicher muß mindestens der Expanded Memory Spezifikation (EMS) 3.2 entsprechen.

Durch die Nutzung des Expanded Memory kann die Cockpit-Sicht schneller umgeschaltet werden und die Grafiken enthalten mehr Details. Je mehr Expanded Memory zur Verfügung steht, desto flüssiger wird das Spiel ablaufen. Wir empfehlen 582K Hauptspeicher (560K Mindestanforderung) und 2500K Expanded Memory (896K Mindestanforderung), damit unnötige Festplattenzugriffe ausbleiben, sobald die Sicht umgeschaltet wird oder weitere Grafiken angezeigt werden. Falls Sie speicherresidente Programme geladen haben und Expanded Memory von einem Plattencache genutzt werden, können Sie diesen Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen, indem Sie die Programme nicht laden oder die Speichernutzung einschränken.

Musik kann während des Spiels nur abgespielt werden, wenn dem Programm Expanded Memory zur Verfügung gestellt wird.

HINWEIS: Die Treiber für die Soundblaster AWE-32 benötigen etwa 10K mehr Speicher als die Treiber für die anderen Karten. Reicht der freie Speicher für den Betrieb des Programms mit diesem Treiber nicht aus, erstellen Sie bitte eine Boot-Diskette oder konfigurieren Sie das Spiel neu und geben Sie als Soundkarte Soundblaster 16 mit 4-OP FM Musik an.

Expanded Memory darf nicht mit Extended Memory verwechselt werden. Extended Memory kann mit einem Speichermanager in Expanded Memory konvertiert werden. Ihrem DOS sollte zu diesem Zweck das Programm EMM386 beiliegen.

Kundenservice

Sollten Sie trotz der Angaben auf dieser Referenzkarte technische Probleme bei *TIE Fighter* haben, können Sie sich an unseren Kundenservice wenden. Sie erreichen uns unter der Telefonnummer 0 21 31/96 51 10, montags bis freitags zwischen 9.00 - 16.00 Uhr.

Bei Fragen, die mit dem Spiel direkt zu tun haben, rufen Sie unsere Hotline an: montags, mittwochs und freitags zwischen 16.00 - 18.00 Uhr unter der Nummer 0 21 31/ 96 51 11.